

5 Credits * Ausgabe 21 * Januar/April 2690 * 2006

Flying Ace



Der Flying Ace ist die Freie Zeitung des Wing Commander Online Rollenspiel Deutschland

21

TCS Pulsar

Skarabäus

TCS Ragnarök

Untergang der Ragnarök



WC Guide

Die Kommandostruktur der
Konföderierten Streitkräfte.

Sport

Neues aus den Sol-Sportligen

Der Flying Ace erscheint zweimonatlich

Wort des Redakteurs

Liebe Leser und Leserinnen des Fyling Ace, es freut mich ihnen unsere 21. Ausgabe präsentieren zu können. Diese Ausgabe brauchte leider etwas länger, da die Loyalisten unsere Kommunikationswege störten und so die Einspeisung der Ausgabe ins Exilanten-Netzwerk nicht früher stattfinden konnte. Wir bitten für dafür vielmals um Entschuldigung.

Viel Spass beim Lesen wünscht ihnen ihr FA-Team

Flame
alias
Franklin Lee, Chefredaktuer des FA

Inhalt

Abschusslisten	Seite 03
Blickpunkt TCS Pulsar	Seite 04
Blickpunkt TCS Ragnarök	Seite 08
Weiteres aus der TCN	Seite 11
Wirtschaft	Seite 13
Sport	Seite 14
Fun und Rätsel	Seite 16
Kleinanzeigen und Lesebriefe.....	Seite 18
 RL-Ecke:	
WC-Guide	Seite 20
Roman.....	Seite 25

Impressum

Herausgeber: Wing Commander Rollenspiel Deutschland ** **Redaktion:** Cid, Flame ** **Mitarbeiter:** Cid, Flame, Joker, Loki, Hammer, Scorpion ** **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Flame, Hammer, Loki, Scorpion ** **FA-Logo:** Flame ** **Layout:** Flame ** **Erscheinungsweise:** Der Flying Ace erscheint zweimonatlich ** **Hinweise:** Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommerziellen Zweck; Jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Elektronik Arts **

Topstories

TCS Pulsar

Nachdem die Panthers auf einer versteckten Erzmine, von einem neuen Sternentor der Nephilim erfuhren, machten sie sich auf dem Weg, dieses zu finden und zu zerstören. Dabei erhielten sie unerwartete Hilfe.

mehr auf Seite 04

TCS Ragnarök

Die Warriors befinden sich, nach dem unerklärlichen Verschwinden der Raganarök, auf einem Randplaneten, auf der Suche nach Antworten.

mehr auf Seite 08

Sport

Ein weiterer Spieltag, ist sowohl im Eishockey, so wie im American Football, wurde absolviert, unserer Sportreporter berichtet für sie exklusiv.

mehr auf Seite 14

WC Guide

Dieses mal geht es Rund um die Kommandostruktur der Konföderierten Streitkräfte, wie sie bei Exilanten und auch bei den Exilanten vorherrscht.

mehr auf Seite 20

Abschusslisten

TCS FIREWALL



<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Paladin	225	109
2	KipDotter	128	51
3	Seldom	116	75
4	Soulkeeper	86	71
5	Stalker	80	58
6	Delirium	49	43
7	Scorpion	24	27
8	Beastman	10	21
9	Achilles	5	9
10	Eagle Eye	4	17
11	HohesHaus	0	3



TCS HATHOR



<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Maverick	245	83
2	Ghostfire	181	92
3	Prometheus	147	67
4	Havok	85	80
5	Loki	68	47
6	Hammerhead	42	47
7	Starsign	32	33
8	Galahad	21	26
9	Samurai	17	15
10	Dark Lord	13	18
11	Mecki	1	2
12	Doom	0	0
13	Vindicator	0	0



TCS SEWASTOPOL



<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Tristan	126	58
2	Asmodis	109	63
3	Velvet Iceman	87	43
4	Archimedes	78	48
5	Thunderfist	69	49
6	Viper	41	47
7	Shark	31	43
8	Blade	19	24
9	Luna	16	30
10	WarLord	15	16
11	Darth	8	17
12	Joker	3	4
13	Scar-Eye	1	4
14	Alpha Wing	0	0



Skarabäus

BERICHTE AUS DEM:

FIGHTING PULSAR

DAS BORDMAGAZIN DER TCS PULSAR

Im Nebel

Die Pulsar vermisste zwei Piloten, Hayabusa und Kosh, die von einer Patrouille nicht Heim gekehrt waren. Captain Cisco stellte ein Suchteam mit Bandit, Freakie und HotMeal zusammen doch auch der Kontakt zu dem Suchteam brach ab. Der Commodore stellte daraufhin ein weiteres Team zusammen, bestehend aus: Cisco, Paula Hicks und ihren Wölfen. Bevor der zweite Trupp sich jedoch auf den Weg machen konnte, wurden Cisco und Paula Hicks noch zum Major, bzw. zum Flight Captain befördert. Der zweite Trupp fand auf seiner Suche einen Nebel, deren elektromagnetischen Strahlen die Sensoren und den Funk stark beeinträchtigte. Restspuren von Triebwerksgasen des ersten Suchtrupps, deuteten daraufhin das der erste Trupp in den Nebel geflogen war. Cisco entschied sich dem ersten Trupp in den Nebel zu folgen. Einen Wolf lies man zurück, der der Pulsar mitteilen sollte wo man war.

Im Nebel fand der Trupp einen Leitstrahl, der sie zu einem Asteroiden führte in dem sich eine Station und ein Bergwerk befanden. Hier trafen sich beide Trupps wieder, doch unglücklicherweise tauchten kurz danach zwei Hydra-Kreuzer der Nephilim auf die den Panthers und Wölfen den Rückweg versperrten.

Die Panthers mussten eine Weg finden um von Bord der Station zu kommen und durchsuchten sie und fanden dabei heraus, dass die Käfer menschliche Sklaven, zum Abbau des Erzes in den Minen hielten. Dieses Erz wurde für den Bau eines Sternentores gebraucht, dessen Fertigstellung, so erfuhren die Panthers von einem Ingenieur den sie befreien konnten, nicht mehr fern war. Es gelang den Panthers die Stationsteil des Asteroiden zu sichern und deren Verteidigungssystem zum laufen zu bringen. Da man im Nebel keinen Kontakt zur Pulsar aufnehmen konnte, kamen die Panthers zu dem Schluss, Hilfe zu holen. Die Kreuzer hatten sich zu diesem Zeitpunkt getrennt, während ein Kreuzer, der sich später als Kommandokreuzer der Käfer



herausstellte, sich auf der anderen Seite des Asteroiden begeben hatte, um dort über einer Verladebucht die Erze aufzunehmen, hatte der andere seine Position vor dem Hangar der Station beibehalten. Das erhöhte die Chancen für die Panthers einen ihrer Piloten an dem Kreuzer vorbei zu bringen. Die Panthers starteten einen Ablenkungsangriff, der erfolgreich war und es so HotMeal ermöglichte aus dem Nebel zu kommen um Hilfe zu holen. Während auf der Pulsar ein

Entscheidung durch Verhandlung und erreichte die Freilassung aller Sklaven, im Gegenzug für den freien Abzug der Käfer. Zur Freude der Panthers fand man unter den Sklaven auch ihren verlorenen Kameraden Kosh, jedoch war von Hayabusa kein Spur zu finden.

Hayabusa`s Flucht

Der verschollene Hayabusa erwachte an Bord, des Kommandokreuzers und wurde von einem Käfer aufgesucht, der sich Skarabäus nannte. Dieser erklärte Haya, das die Käfer genauso zerstritten waren wie die Menschen und das er einer Gruppe angehörte, die sich Kirati nannten und sich für einen friedlichen Weg einsetzten. Er war ein



Rettungstrupp gebildet wurde, rückte unter Captain Hicks und Freakie eine kleine Gruppe von Wölfen über einen vergessenen Stollen zur Verladebucht vor, wo die Gruppe versuchen sollte die Sklaven zu befreien. Nahezu zeitgleich begannen sowohl Freakie und Hicks Gruppe ihren Rettungsversuch, als auch der Rettungstrupp von der Pulsar. Es gelang dem Verband der Pulsar, die Hydra vor dem Hangar der Station, zu zerstören und Marines auf die Station zu bringen und eine Überlegenheit über die Käfer herzustellen. Währenddessen endete der Rettungsversuch von Freakie und Hicks in ein Dilemma, 13 von 30 Sklaven wurden von den Käfern getötet und Paula Hicks erlitt, bei dem Versuch Freakie das Leben zu retten, eine schwere Lungenverwundung, die sie zwar überlebt aber eine Lungenhälfte verlor. Cisco suchte eine

IM EINSATZ	
Major Cisco	Phantom
1st Lt. HotMeal.....	Piranha
2nd Lt. Gruni	Hellcat
1st Lt. Freakie	Tigersh.
Captain Hayabusa.....	Panther

eingeschleuster Agent, an Bord des Kommandokreuzers, der jener Fraktion angehörte, die seit Jahren gegen die Menschen Krieg führte. Er brauchte Hilfe um die Fertigstellung des Sternentors zu verhindern und versprach Haya ihm bei der Flucht zu helfen, wenn man ihm hilft das Tor zu vernichtet. Haya willigte ein und gemeinsam Flüchtete man von dem Kreuzer.

Die Pulsar Kampfgruppe stand derweil davor das Hubble System zu verlassen, um die Käfer aufzuspüren und das befürchtete Sternentor zu finden. Doch das Xanadu System in dem der Kommandokreuzer der Käfer geflohen war, war ein von der Loyalisten-TCN bewachtes System und dazu noch, als Ferien-Paradies, sehr verkehresreich. Aufklärung war das Gebot der Stunde und so erhielten die Panthers den Befehl, dass System gründlich Aufzuklären und 6 Navpunkte abzufliegen.

Hayabusa und Skarabäus, hatten in Jägern, den Kreuzer verlassen und wurden von 4 schnellen Morays verfolgt.

Die beiden hatten noch einen kleinen Vorsprung, als man den Sprungpunkt nach Xanadu erreichte. Doch nur kurz nach ihrem Sprung, kamen auch die 4 Morays ins System gesprungen und nun war aller Vorsprung dahin und die beiden mussten sich dem Kampf stellen. Währenddessen, befanden sich die Panthers auf dem Weg zum dritten Nav ihre Patrouille, als sie plötzlich, ein Gefecht orteten. Die Panthers gaben Gas und staunten, als sie dort Hayabusa, Seite an Seite mit einer Devilray gegen 4 Morays kämpfen sahen. Hayabusa begrüßte die Panthers und warnte sie, nicht auf Sakarbäus zu schießen und gemeinsam bekämpfte man die Morays. Kurze Zeit später, materialisierten 4 Devilrays am Sprungpunkt und griffen in den Kampf ein. Skarabäus, war das bevorzugte Ziel der Feinde, doch auch die anderen Panthers gerieten schwer unter das Feuer der Käfer, bis Cisco den Rückzug befahl. Die Panthers lösten sich darauf, erfolgreich aus dem Kampf.

Die Panthers zogen sich zu Nav 4 zurück, der Leer war. Dort erfuhren die Panthers das sich das Sternentor im Nemo System befand, das etwas Abseits der Flugrouten lag und mit nur einem einzigen Sprungpunkt gut zu abzuschließen war. Dort lag das Tor unter dem Schutze eines Hydra-Kreuzers, dreier Orca-Zerstörer und einem Shipkiller.

Zurück auf der Pulsar, war man über die Rückkehr von Hayabusa, sehr erfreut, aber auch skeptisch über den vom ihm mitgebrachten Nephi. Die Frage war ob man diesem Trauen durfte oder nicht, dennoch hatte er den Panthers und der Pulsar mit der Befreiung von Captain Hayabusa sehr geholfen. Die Zeit würde zeigen ob Sakarbäus, der Pulsar helfen würde oder nicht.

Angriff auf die Pulsar

Die Pulsar Kampfgruppe durchquerte das Xanadu System, als die Sensoren der Pulsar, zwei getrennte Geschwader ausmachte, die sich auf direktem Kurs zur Pulsar befanden. Der Große Verband stellte die Taktik fest, kam von der Beowulf Kampfgruppe und der kleinere von Xanadu Prime. Es war offensichtlich dass die PKG von der TCN entdeckt worden war und nun nach

deren Vernichtung trachtete. Auf der Pulsar wurde Alarm gegeben und die Piloten zu ihren Maschinen gerufen. Die Panthers und die Wölfe bemannten ihre Jäger und starteten unverzüglich, um sich der Bedrohung zu stellen. Die Wölfe wurden auf das kleinere Xanadu-Geschwader angesetzt, während die Panthers, sich dem größeren Beowulf-

IM EINSATZ

Captain Hayabusa.....	Arrow
1st Lt. HotMeal.....	Piranha
1st Lt. Freakie.....	Tigersh.
2nd Lt. Gruni	Hellcat
Major Cisco	Wasp

Geschwader entgegenstellte. 4 feindliche Longbows hatten es auf die Damadas abgesehen, die sich schützend vor die Pulsar manövriert hatte und es gelang ihnen trotz bemühter Panthers, zwei schwere Treffer zu landen und die Triebwerke des Zerstörers zu zerstören. Trotz der Schäden an der Damadas handelten die Panthers rasch und vorbildlich und vernichteten die Longbows bevor sie noch mehr Schäden anrichten konnten. Der weitere Kampf gegen das größere Geschwader war hart und die Panthers waren mehrmals gezwungen, ihre angeschlagenen Jäger zu wechseln.

Die Wölfe hatten derweil alle Bomber des Xanadu-Geschwaders abgeschossen, mussten dabei aber zwei Piloten einbüßen, die gezwungen gewesen waren auszusteigen. Schließlich waren sie ihren Gegner unterlegen und waren gezwungen den Kampf abzubrechen. Und so bekamen es die Panthers auch noch mit dem zweiten Geschwader zutun. Der Kampf, gegen beide Geschwader wurde immer enger, bis die anderen Begleitschiffe der PKG sich ihrerseits vor die Damadas manövriert hatten und die feindlichen Geschwader mit ihrer Flak unter Feuer nahmen. Dies gab schließlich den Ausschlag zugunsten der PKG und die Feinde zogen sich zurück.

Flame war mit der Leistungen der Panthers zufrieden, jedoch nicht mit dem Verhalten von HotMeal, der die Funkdisziplin mehrmals missachtet hatte und schließlich den Befehl der Funkstille gebrochen hatte. Aus diesem Grunde erhielt er eine Mission Flugverbot. Freakies Leistung, als GF, in einem solch schwierigen Situation, war Ausgezeichnet, für die Schäden an der Damadas machte er sich zwar Verantwortlich, dennoch hatten die Panthers die Bomber so schnell es ihnen Möglich war zerstört. Das einige Torpedos durchkamen, das war nicht zu verhindern.

Die Damadas verlor ihrer Reisetriebwerke, jedoch konnte man Glücklicherweise die Sprungantriebe wieder soweit reparieren um springen zu können. Die Fearless nahm die Damadas in Schlepptau, doch würde die Damadas in der bevorstehenden Schlacht um das Sternentor nicht teilnehmen können und so die Kampfkraft der PKG verringern.

Ankunft in Nemo

Die Pulsar KG hatte es geschafft, das Xanadu System zu durchqueren und stand nun im Able System, kurz vor dem Sprung nach Nemo, wo sich das

PINWAND DER TCS PULSAR

Beförderungen

Zum Rear Admiral
Patrick "Flame" Barker

Zum 1st Lieutenant
Carl T. "Freakie" La Fong
Will "HotMeal" Smith

Neuzugänge Black Panthers
2nd Lt. René "Gruni" Grunwald
2nd Lt. Lilo "Ka" Rughven
2nd Lt. Sebastian "Midnight" Ludwig

Sonstiges

Sternentor befand. Doch musste man nun auf die Damadas verzichten, da sie durch die Schäden, die sie sich bei Xanadu zugezogen hatte, die PKG nur aufhalten würde. Die Damadas, würde also in Able bleiben und sich dort verstecken.

Durch Skarabäus wusste man, das der Sprungpunkt im Nemo System vermint war und es nur eine Passage gab, die jedoch zu klein für die Pulsar war, außerdem befanden sich unter den Minen drei Sonden, die, die Verteidigung bei Gefahr sofort warnen würde.

Die Panthers wurden ausgesandt um mit der Morning Star nach Nemo zu springen. Dort sollten dann die Panthers die drei Sonden finden und vernichten während der Kreuzer das Minenfeld räumen sollte.

Nach Erreichen von Nemo, begann die Morning Star mit der Zerstörung des

IM EINSATZ

2nd Lt. Ka.....Hellcat
 1st Lt. Freakie.....Tigersh.
 1st Lt. Mind.....TB
 Captain Hayabusa.....Panther
 Major Cisco.....Longb.

Minenfeldes, währenddessen die Panthers ihre Suche nach den drei Sonden machten. Da die Minen für die Bekämpfung von GKS ausgerichtet waren, konnten die Panthers problemlos zwischen ihnen manövrieren. Die Panthers wurden, dank Freakies und Ciscos Intuition schnell Fündig und konnten zwei der Sonden zerstören und eine Funktionsuntüchtig machen.

Die Morning Star meldete sich, nachdem die Sonden ausgeschaltet waren, denn ihre Sensoren hatten 8 Signale bei Nav1 entdeckt und entsandte die Panthers dorthin.

Bei Nav1 angekommen, fanden die Panthers dort 4 Mantas und Morays. Da diese Kurs auf den Sprungpunkt genommen hatten und eine Entdeckung um jeden Preis zu vermeiden war, griffen die Panthers sie an. Die Käfer waren nicht sehr auf einen Kampf vorbereitet und wurden von den Panthers schnell überwältigt. Nur zwei Morays überlebten den Angriff und versuchten zu fliehen, während es den Panthers gelang einen der Morays, noch bevor er außerhalb der Waffenreichweite war, am Triebwerk zu

beschädigen das er nicht mehr entkommen konnte, gelang dem zweiten die Flucht. Cisco schickte Freakie und Hayabusa dem Moray hinterher, die seine Spur bis zum Asteroidengürtel verfolgen konnten. Dort fanden sie Trümmerspuren eines Morays und beide kamen zu dem Schluss, dass der Moray mit zu höher Geschwindigkeit versucht hatte den Gürtel zu passieren und dabei an einem Asteroiden zerschellt war. Beide kehrten zum Geschwader zurück. Mittlerweile hatte die Morning Star das Minenfeld beseitigt und die Pulsar war, mit den restlichen Begleitschiffen nach Nemo gesprungen. Nachdem die PKG eine sichere Position eingenommen hatte, wurden die Panthers zurückgerufen.

Nemo war endlich erreicht und jetzt gab es kein zurück mehr. Die PGK würde hier Kämpfen, Siegen oder Untergehen, doch eine Niederlage stand nicht zur Diskussion. Das Leben von Millionen von Menschen im Vega Sektor und in der Konföderation, lag nun in den Händen der Pulsar Kampfgruppe und ihrer Besatzung.

Ein Orca zum Mitnehmen bitte

Eine Patrouille unter Freakies Führung hatte im voraus eine Passage durch den Asteroidengürtel, der das innere System umschloss, entdeckt und dort getarnte Abwehrsatelliten gefunden. Die insgesamt 8 Satelliten, von denen Freakies Patrouille 4 und die Wölfe und Dragons weitere 4 vernichten konnten, waren mit genügend Antimaterie-Sprengköpfen bestückt, die, die ganze Pulsar Kampfgruppe zerfetzt hätte. Anschließend hatte die PKG die Passage ungehindert durchfliegen.

24 Stunden später sammelten sich die Panthers im Briefing Room ein. Commodore Flame war gerade dabei die Panthers über die neuste Situation zu unterrichten, als plötzlich eine Hyperraum-Nachricht auf allen Bildschirmen der Pulsar auftauchte und das Bild von Marschall Loanstar zeigte und zeitgleich Lt. Colonel Seldom im BR erschien, der einst unter Flame im 173. Geschwader gedient hatte. Der Grund für dieses Überraschung, war ein erfreulicher, ohne Umschweife kam der Marschall sofort zum Grund, dieser Nachrichtenübermittlung und beförderte

Commodore Patrick „Flame“ Barker, aufgrund seiner verdienste, zum Rear Admiral der Exil-TCN. Lt. Colonel Seldom trat vor und befestigte im Auftrag des Marschalls, die neuen Abzeichen auf den Schulterklappen, seines ehemaligen GFs; unter dem Jubel der Black Panthers.

Nachdem sich der Trubel gelegt hatte, kam man zur Tagesordnung zurück. Knapp 29 Stunden zuvor hatte eine Patrouille der Wölfe einen Orca-Zerstörer entdeckt. Nach einigem E-Mail verkehr zwischen Major Cisco und Senior Lieutenant Kevin Ward, dem Chef der Taktik über die Chancen, den Orca zu entern, zu dem Schluss gekommen dieses gewagte Manöver durchzuführen. Bisher war es jedoch noch nie gelungen ein GKS der Käfer zu erbeuten, da die Käfer sofort die Selbstzerstörung aktivierten, wenn eine

IM EINSATZ

2nd Lt. Ka.....Hellcat
 1st Lt. Freakie.....Tigersh.
 Captain Munich.....Tigersh.
 1st Lt. HotMeal.....Exc.
 1st Lt. Mind.....TB
 Captain Hayabusa.....Panther
 Major Cisco.....Longb.

erfolgreiches Entermanöver drohte. Major Cisco hatte jedoch die Idee ins Spiel gebracht Skarabäus mit dem angeschlagenen Moray an Bord des Orcas zu bringen um die Selbstzerstörung zu deaktivieren. Skarabäus, als Käferspion, hatte die besten Chancen dies zu bewerkstelligen und erklärte sich zu dieser Mission bereit.

Skarabäus war als das Briefing begonnen hatte schon längst unterwegs und die Panthers sollten nun mit einem Shuttle der Marines, der zusätzlich von drei Wölfen gedeckt werden sollte, zu einem Punkt, in der Nähe des Orcas fliegen und dort auf ein Zeichen von Skara warten. Sollte der Käfer erfolgreich gewesen sein, sollten die Panthers jegliche Bedrohung für die Marines im All ausschalten und die Marines an Bord gehen und das Schiff entern. War Skarabäus jedoch nicht erfolgreich, so sollten die Panthers den Orca vernichten.

Der Verband aus 7 Panthers, 3 Wölfen und dem Assault Shuttle der Marines

machte sich auf dem Weg zu Nav 1, wo sie auf das Zeichen von Sakarbäus warten sollten.

Der Nav war leer, als der Verband von der Pulsar nach 2 Stunden dort ankamen. Auf den passiven Sensoren, empfingen die Panthers, am Rande der Sensorreichweite, drei Signale ein, großes und zwei kleinere die in der Nähe von Nav 2 lagen. Dies musste der Orca sein, der vermutlich von zwei Barracuda-Korvetten flankiert wurde. Die Panthers stellten ihre System auf Minimum, um keine ortbare Energieemission auszustoßen.

Nach einigen Minuten empfingen die Sensoren der Panthers vier noch kleinere Signale die aus Richtung des Asteroidengürtels kamen und sich schnell näherten. Hayabusa gab kurzen Schub und lies sich ihnen entgegen Treiben, bis er sie als 4 Squids identifizieren konnte. Die Squids kamen kontinuierlich näher, doch Cisco behielt die Nerven und wartete einfach ab. Als sie die Squids nur noch eine Minuten entfernt waren, änderten die Squids ihren Kurs und hielten auf Nav 2 zu. Die Panthers atmeten erleichtert auf.

Etwas später erhielten die Panthers eine codierte Textbotschaft von Skarbäus, der ihnen Grünes licht zum entern des Orcas gab. Cisco gab den Angriffsbefehl.

Nav 2

Die Panthers brachten die kurze Strecke zum Orca hinter sich, während das Marine-Shuttle und die Wölfe in sicherer Position zurückblieben. Der Orca, zwei

Barracudas, von denen je ein Stingray abdockte und die vier Squids erwarteten die Panthers.

Die Panthers mussten die Schilde des Orcas unbedingt ausschalten, sonst konnte die Landung der Marines nicht durchgeführt werden. Einen taktischen Fehler begann der GF der Panthers in dieser Phase, als er Mind, der nur eine Thunderbolt flog und damit nur einen leichten Torpedo hatte, auf den Orca mit seinen Phasenschild ansetzte und selbst mit seinen schweren Torpedos auf eine der Korvetten losging. Mind verschoss seinen Torpedo dann auch und Cisco brach seinen Angriff ab. Das kostete Zeit und die war nach der Nachricht von Skarbäus knapp, zudem

Hayabusa übernahm nach dem Ausstieg von Cisco das Geschwader und rief auf HotMeals Idee hin, zwei der Wölfe zur Unterstützung. Die Panthers taten sich schwer im Kampf gegen die Squids die sehr schwer zu treffen waren. Alle Panthers mussten von ihnen Treffer einstecken und verloren viel an Panzerung. Dem nicht genug fingen die Flakbatterien der drei GKS auf die Panthers zu feuern und ließen die Panthers durch einen Spiesroutenlauf gehen. Hayabusa erwischte es schließlich auch als er sich gerade zum Aufladen seiner Schilde zurückziehen wollte, traf ihn das Feuer zweier Squids und er musste Aussteigen.

Captain Munich übernahm als Ranghöchster Panther, das Kommando und mit verbissenen Mut und einem exzellenten McCall, der eine Squid, einen Barracuda und die Funkantenne des Orcas zerstören konnte, gelang es den Panthers den Kampf schließlich für sich zu entscheiden. Als alle Feinde besiegt waren und die Marines den Orca erbeutet hatten, holte das Marine-Shuttle Cisco und seine Bombercrew, sowie Hayabusa aus ihren Rettungskapseln.

Fortsetzung folgt

*Von Lt. Tim Adams
Berichterstatter
TCS Pulsar*

<u>Rang</u>	<u>Piloten</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Cisco	145	71
2	Flame	57	40
3	Bandit	54	44
4	Hayabusa	54	44
5	Munich	46	44
6	Mind	23	21
7	HotMeal	19	23
8	Freakie	10	23
9	Kosh	3	2
10	Midnight	3	3
11	Gruni	1	3
12	Ka	1	6

Konzentrierten sich die Squids, die schnell waren und deren Waffen Schilde ignorierten, auf Cisco und seine Longbow. Die Panzerung von Cisco Longbow hielt dem konzentrierten Feuer der Squid nicht lange Stand und Cisco musste schließlich aussteigen. Doch einen Squid hatten seine Geschütztürme abgeschossen und einen einzigen Torpedo hatte Cisco abfeuern können, der glücklicherweise traf und die Schilde des Orcas ausschaltete.

Untergang der Ragnarök

Ärger auf Vertigo

Wie in der letzten Ausgabe berichtet flogen die Sacred Warriors nach der Zerstörung der Ragnarök zum Planeten Vertigo, um sich dort neu zu orientieren. Ship Captain Loanstar selbst machte sich auf zum Treffen mit der TCS Firewall. Dort erfuhr er von der Wahl zum neuen Oberkommandanten und von ihrem Ergebnis.

Das Geschwader gelangte indessen Heil nach Vertigo, ein Planet der zwar formal der Konföderation angehört, auf dem aber lokale Verbrecherbosse die Geschehnisse lenken. Dort wartete eine Überraschung in Form zweier verloren geglaubter Piloten auf die Warriors, nach dem Verlust ihres Trägers eine willkommene Verstärkung für das angegriffene Geschwader. Der Plan unterzutauchen und sich nach Informationen und Arbeit umzusehen schien Anfangs auch zu funktionieren, bis durch Zufall Major Ferro, der sich als einfacher Geschwaderpilot getarnt hatte, von einer Streife aufgegriffen wurde. Im Hauptquartier der örtlichen Streitkräfte wurde Ferro durch Commander Harn zur Rede gestellt, somit war es nur eine Frage der Zeit bis Ferro und die Warriors aufflogen.

Währenddessen suchte Flight Captain Reverent den pensionierten Colonel Stillwater in seinem Büro auf, um mit ihm über die Lage der Warriors zu sprechen. Der Colonel erwies sich als vernünftiger und umsichtiger Mann, der Reverent und die Warriors nicht sofort als Verräter ans Messer liefern wollte.

Das Geschwader sah indessen keine andere Möglichkeit als Ferro mit allen nötigen Mitteln zu befreien. Zufällig befand sich auch Rehnard Deer, ein Widerstandskämpfer der sich in die Reihen der örtlichen Streitkräfte eingeschmuggelt hatte, in der Nähe von Ferro. Mit ihm gelang es Ferro und dem Geschwader von Vertigo zu entkommen. Commander Harn wurde im Zuge dieser Befreiungsaktion von Deer getötet, weswegen er mit den Warriors zusammen flüchtete. Auch Colonel Stillwater schloss sich dem Geschwader an. Gemeinsam brachen sie zur zerstörten Ragnarök auf, um dort weitere Untersuchungen anzustellen,

und ließen die beginnende Revolte auf Vertigo hinter sich zurück.

Das Wrack der Ragnarök

Die Warriors, Stillwater und Deer begannen an der Ragnarök angekommen sofort mit den Analysen. Während der Untersuchungen tauchten plötzlich 16 Piranhas und 8 Tigersharks der TCN auf, die den Warriors von Vertigo aus gefolgt waren. Die Jäger hatten die Order, alle Warriors für den Mord an dem Konföderationsoffizier Harn zu verhaften. Deer, dessen Verrat den Piloten bis dahin noch nicht bekannt war, versuchte die Jäger in ein Gespräch zu verwickeln, während Stillwaters Jäger regungslos im Raum



IM EINSATZ

2nd Lt. Kn thrak	Hellcat
1st Lt. Black Dragon	Hellcat
2ns Lt. Hammer	Panther
Captain Reverent	Shrike
1st Lt. Shock.....	Longb.
Major Ferro.....	Longb.

trieb. Schließlich gab sich Deer als Harns Mörder zu erkennen, worauf hin sich einige der Feindmaschinen den Warriors anschlossen und das Feuer auf die verbliebenen Gegner eröffneten. Diese konnten gegen eine solche Übermacht nicht bestehen und wurden bis auf 4 Tigersharks zerstört. Die verbliebenen Konföderierten kapitulierten und zogen ab.

Nach dem Gefecht gab sich Ferro dem Colonel, der die Analyse der gesammelten Daten inzwischen abgeschlossen hatte, als Geschwaderführer der Warriors zu erkennen. Stillwater verkündete dann die Ergebnisse seiner Analyse dem

Geschwader, das verständlicherweise ziemlich geschockt war. Denn wie aus den Daten zu erkennen war, hatten die eigenen Begleitschiffe die Ragnarök zu Schrott geschossen!

Verstört und wütend angesichts dieser bitteren Wahrheit, brachen die Warriors und die 8 Piranhas sowie 2 Tigersharks in die Höhle des Löwen auf.

Verrat bei Penfence

Die Warriors hatten sich als Ziel die konföderierte Station Penfence in der Region Hubble's Star ausgewählt. Auf dem Weg dorthin trafen sie auf 4 Bearcats von der Station. Der Anführer der Jäger stellte sich als Flight Captain Emilio Remarque vor. Zum Schein gab

IM EINSATZ

1st Lt. Eagle.....	Piranha
2nd Lt. Kn thrak	Hellcat
2nd Lt. Hammer	Panther
Captain Destiny	Vampire
Captain Zorro	Shrike
Captain Reverent	Shrike
1st Lt. Shock.....	Longb.
Major Ferro.....	Longb.

Major Ferro die Warriors als ein anderes Geschwader auf Rebellenjagd aus. Remarque war die Situation jedoch nicht ganz geheuer, da er keinen Funkkontakt zur Basis bekam, und so schickte er eine Bearcat als Späher voraus. Um Remarques Kontaktaufnahme mit der Station zu unterbinden, befahl Ferro daraufhin den Piloten Eagle und Hammer die Maschine zu „ Eskortieren“. Auf Anweisung Ferros zerstörten die Piloten die Bearcat, bevor diese einen Funkspruch absetzen konnte. Während des nun folgenden Kampfes wurde Remarques Maschine abgeschossen, er selbst konnte jedoch aussteigen. Angesichts seiner hoffnungslosen Situation ging Remarque schließlich einen Handel mit Ferro ein. Die Warriors würden ihn und seine Leute am Leben und zurück zur Station Penfence lassen, wenn Remarque im Gegenzug dem Geschwader einige Stunden Zeit auf der Station geben würde, bevor er seine Vorgesetzten alarmiert. Allerdings musste die Kilrathi Kn thrak laut Plan zurück bleiben, um nicht aufzufallen.

Wie vereinbart flogen nun alle Jäger zur Station Penfence. Dort angekommen kam es zu einem kleinen Gespräch mit der Station. Dann startete ein gewisser Major Mowe mit einem Geschwader, um mit Remarque zu sprechen. Doch dieser verriet die Warriors, die nun von mehr als zwei Dutzend Jägern und der Station Penfence angegriffen wurden...

Unerwartete Freunde

Mit zum Teil schwer beschädigten Maschinen und fast ohne Munition mussten die Warriors nun erneut ums

IM EINSATZ

1st Lt. Eagle.....Piranha
 2nd Lt. Kn thrakHellcat
 1st Lt. Black DragonHellcat
 2nd Lt. HammerPanther
 2nd Lt. Lionart.....Panther
 Captain ZorroShrike
 Captain ReverentShrike
 Major Ferro.....Longb.

blanke Überleben kämpfen. Ihnen gegenüber standen 2 Bearcats, eine Vampire, 3 Panthers, 4 Thunderbolts, 8 Piranhas, 6 Tigersharks sowie eine Station, alle unbeschädigt und vollständig munitioniert. Und als wäre das noch nicht genug, so tauchten kurz nach Beginn des Gefechts auch noch 5 Fregatten der TCN sowie jede Menge weiterer Jäger auf, die der Station Penfence zu Hilfe kamen. In dieser aussichtslosen Lage startete Kn thrak, die ja weit vom Schlachtfeld entfernt auf das Geschwader wartete, ein Ablenkungsmanöver. Indem sie ihre gesamte Bordenergie in die Sensorenanlage ihres Jägers leitete, gelang es ihr, ein falsches Sensorenecho einer anrückenden Nephilimflotte zu erzeugen und dem Geschwader so zur Flucht zu verhelfen. Doch kaum auf dem Rückzug, flog die Täuschung auch schon auf und die Warriors sahen sich erneut von der TCN eingekesselt. Der einzige Erfolg, den die Warriors in der Schlacht bisher errungen hatten, war der Abschuss des Verräters Remarque durch Major Ferro. Doch als die Situation schon aussichtslos erschien, tauchte ein weiterer Nephilimverband auf, und dieses Mal handelte es sich nicht nur um Sensorenechos. Die TCN ging allerdings

von einem weiteren Täuschungsmanöver aus und reagierte zunächst gar nicht auf die Nephilim, die den Stationstruppen somit wunderbar in den Rücken fallen konnten. Plötzlich erschienen nun auch Schiffe der „Black Lance“, die den Warriors halfen in dem nun herrschenden Chaos zu entkommen. Nachdem das Geschwader Kn thrak aufgelesen hatte, flogen die Warriors zusammen mit ihren neuen Freunden zu einem Asteroidenfeld, in dem sich die Black Lance auf einer alten Bergbaustation niedergelassen hatte. In welcher Beziehung Major Ferro mit diesen Leuten stand, war zu diesem Zeitpunkt mehr als rätselhaft. In der Landebucht der Basis kam es beinahe zur Eskalation zwischen Ferro und Kn thrak, die aufgrund ihrer Erschöpfung und der unklaren Situation etwas die Kontrolle verlor.

Nachdem sich die Stationsbewohner ein Bild von den vollkommen ausgebrannten Warriors gemacht hatten, wurde das Geschwader schließlich von Colonel Irene Latoya auf der Station willkommen geheißen. Ferro und Latoya schienen sich offenbar zu kennen, woher war den Piloten jedoch immer noch ein Rätsel. Jedenfalls waren sie für die Gastfreundschaft der „Happy Hunters“, wie sich die Gruppe auf der Station nannte, mehr als dankbar.

Neue Perspektiven

Nach den Strapazen der vergangenen Tage nutzten die meisten Warriors die Zeit auf der Station erst einmal zu Erholung. Dabei kam es zu einem unerfreulichen Vorfall im Kasino der Station, da einige der „Happy Hunters“ sich einen Spaß daraus machten, die Kilrathi Kn thrak grundlos zu provozieren. In der darauf folgenden Massenschlägerei blieb es allerdings bei einigen Blessuren der Beteiligten, ernsthafte Folgen gab es glücklicherweise keine. Doch veranlasste dieser Zwischenfall Colonel Stillwater, Ferro aufzusuchen und mit ihm über Kns Loyalität zu debattieren. Der Major wies jedoch alle Zweifel Stillwaters an Kns Integrität zurück und stellte sich hinter seine Geschwaderkameradin.

Die Stationsführung nahm den Warriors

die Schlägerei allerdings nicht besonders übel und lud das gesamte Geschwader zu einem großen Abendessen ein. Die Piloten folgten dieser Einladung natürlich gerne, auch wenn sich das „Abendessen“ schon nach kurzer Zeit zu einem regelrechten Gelage entwickelte, bei dem sich vor allem die Gastgeber nicht besonders zivilisiert benahmten. Um sich mit der Stationsführung gut zu stellen und Vorarbeit für Verhandlungen zu leisten, passte sich Reverent notgedrungen den Sitten seiner Gastgeber an und forderte

IM EINSATZ

1st Lt. Eagle.....Piranha
 2nd Lt. Kn thrakHellcat
 2nd Lt. HammerPanther
 Captain DestinyVampire
 Captain ZorroShrike
 Captain ReverentShrike
 1st Lt. Shock.....Longb.
 Major Ferro.....Longb.

Anthony, den Anführer der „Happy Hunters“, zu einem Wettbewerb im Schokoeisessen heraus, den er auch souverän für sich entschied. Anschließend folgte auch schon einer der (erfreulichen) Höhepunkte des Abends: Colonel Stillwater beförderte im Auftrag des Marschalls Ferro in den Rang eines Lieutenant Colonel.

Anthony unterbreitete dem frisch beförderten auch gleich ein interessantes Angebot. Da die „Happy Hunters“ unter einem Mangel an Bombnern/schweren Jägern liden, schlug er den Austausch von zwei Maschinen der Warriors gegen leichtere Modelle vor. Ferro wollte sich dieses Angebot allerdings erst einmal durch den Kopf gehen lassen, bevor er auf den Handel eingehen würde. Auch sicherte Anthony dem Geschwader die Unterstützung der „Happy Hunters“ zu, angesichts der prekären Versorgungslage ein Segen für die Warriors.

Nachdem sich die Feier ein wenig beruhigt hatte, begann man mit den Beratungen wie es nun weitergehen sollte. Einige der Anwesenden sprachen sich dafür aus, dass man die Suche nach den Resten der Battlegroup Ragnarök wiederaufnehmen sollte, um eventuelle Gefangene der Exilanten zu

befreien. Auch wurde darüber nachgedacht, die Rebellion auf Vertigo weiter zu unterstützen. Doch bevor man sich endgültig einigen konnte, gab es einen neuerlichen Zwischenfall. Die Kilrathi Kn thrak hatte sich ohne Erlaubnis eine Shrike angeeignet und war los geflogen, um Kontakt mit den

Kilrathi aufzunehmen und Unterstützung zu organisieren. Das stellte den Zusammenhalt des Geschwaders erneut auf die Probe, da manche Piloten sofort darauf bestanden Kn zu folgen. Nachdem Ferro aber alle Argumente für ein zukünftiges Vorgehen gegeneinander abgewägt hatte,

beschloss er vorerst bei den „Happy Hunters“ zu bleiben und sich möglichst unauffällig zu verhalten, um nach den letzten Ereignissen nicht noch mehr Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Jeremy Irons, Staffelschreiber der Sacred Warriors

<u>Rang</u>	<u>Pilot</u>	<u>Siege</u>	<u>Missionen</u>
1	Ferro	111	54
2	Phoenix	92	41
3	Fireman	66	57
4	Reverent	63	52
5	Zorro	35	43
6	Destiny	24	29
7	Eagle	22	24
8	Loanstar	16	16
9	Hammer	11	11
10	Shock	11	19
11	Sentry	10	11
12	Tarantulus	9	13
13	Doomsday	5	9
14	Sir Neo	5	5
15	Brumsi	1	6
16	Buxe	0	0



BEFÖRDERUNGEN

**ZUM
2ND LIEUTENANT**



SVEN "MECKI" BERG
DILLIAN "DOOM" CHAOS
IDON "VINDICATOR" DAI
BEN "ALPHA WING" HARPER
SEBASTIAN "MIDNIGHT" LUDWIG
LILO "KA" RUGHVEN
MICHAEL "HOHES HAUS" WILLNER

**ZUM
1ST LIEUTENANT**



GHAD "WARLORD" BULOTH
LORD "DARTH" VADER

**ZUM
MAJOR**



DANI "SOULKEEPER" LESSEL

**ZUM
LIEUTENANT COLONEL**



KRAY "SELDOM" WEST

**ZUM
REAR ADMIRAL**



PATRICK "FLAME" BARKER
ALEKSANDR "PALADIN" KERENSKY

TCS Pulsar

Neuzugänge

2nd Lieutenant Lilo "Ka" Rughven
2nd Lieutenant Sebastian "Midnight" Ludwig

TCS Ragnarok

Neuzugänge

2nd Lieutenant Kevija`than "Kn thrak" nar
Shadakk
1st Lieutenant Kiara-Maria "Black Dragon"
Youngblood-Bonim

TCS Sewastopol

Neuzugänge

2nd Lieutenant Ben "Alpha Wing" Harper

TCS Firewall

Neuzugänge

2nd Lieutenant Michael "HohesHaus" Willner

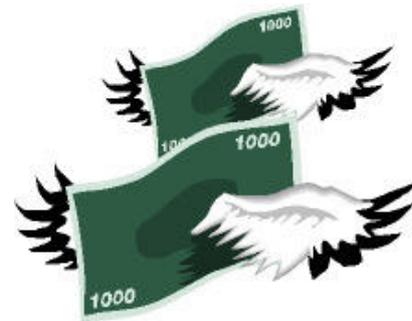
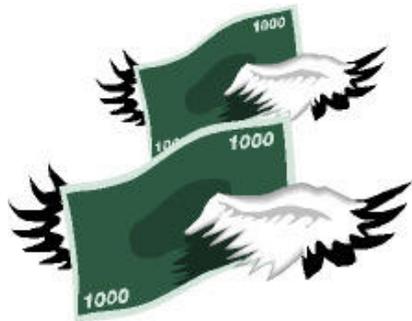
TCS Hathor

Neuzugänge

2nd Lieutenant Dillian "Doom" Chaos
2nd Lieutenant Sven "Mecki" Berg
2nd Lieutenant Idon "Vindicator" Dai
Major Tim "Prometheus" Sparx

TOP TEN		
1	Maverick	245
2	Toaster	234
3	Paladin	225
4	Ghostfire	181
5	Spawn	179
6	Radio	152
7	Avenger	150
8	Prometheus	147
9	Cisco	145
10	Dust	140

Börsen-Index



%

%

%

Firma	Alter Stand	Gewinn/Verlust in %	Neuer Stand
Douglas Aerospace	573,02	-0,3 %	571,07
McCall Industries	584	-0,5 %	581,26
Sirius Shipyard Company	98,533	1,3 %	99,814
Terran Journey	56,52	0,3 %	56,69
Avalon Space Industries	116,88	0,6 %	117,58
Sun and Star Company	31,079	2,3 %	31,794
Holovid Company	30,271	1,7 %	30,786
Vega Exporte	64,104	-2,1 %	62,758
Med-Centauri Corporation	129,36	-0,8 %	128,33
Washington Space-Cargo	33,39	-3,4 %	32,255
Centauri Bank	228,37	-0,2 %	227,91
Anderson AG	311,82	1,0 %	314,94
Earth Colony Corporation	84,418	-1,7 %	82,983
Japan Alliance	199,99	-0,8 %	198,49
TCN Network	501,28	0,3 %	502,88
Buckler and Fetscher	80,278	-0,5 %	79,877
Terran Football League	345,67	1,1 %	349,47
TBL	359,42	1,7 %	365,53
BioGenTech	227,35	-0,3 %	226,67
Mars. Minen & Gas Gesellschaft	156,09	-0,9 %	154,69

%

%

%

Tim Jeam

Der Beste Whiskey aus den Grenzwelten,

nur etwas für echte Piloten

und Härter als BumBum



2.Spieltag der Sol-Sport Saison

Der Zweite Spieltag der Sol-Sport Saison steht vor der Tür, dieses mal mit 6 neuen tollen Begegnungen in 2 verschiedene Sportarten. Nach dem Besuchererfolg und der tollen Resonanz überlegt man beide Ligen auf 8 Mannschaften auf zu stocken, doch diese Saison wird noch so laufen. Ich möchte Sie ja nun nicht mit langweiligen Informationen nerven, sondern kommen wir zur Hauptsache den Ergebnissen und Spielberichten.

2.Spieltag der Eishockey-Liga

Teams	1.Drittel	2.Drittel	3.Drittel	Ergebnis
Terra Ice Wulfs - Grizzlys from Jupiter	1:1	0:0	1:1	2:2
Mars Tigers - Saturn Bears	1:1	0:1	2:0	3:2
Luna Fighters - Lions of Venus	1:0	1:0	0:1	2:1

Spielbericht Terra Ice Wulf - Grizzlys from Jupiter:

Ich berichte ja nun schon lange vom Geschehen in Sportligen, aber so ein Spiel ist mir schon lange nicht mehr unter gekommen.

Nicht nur das es spannend bis zur letzten Sekunde war, nein es war auch ein hammerhartes aber faires Spiel.

Der Anfang des ersten Drittel sah sehr eintönig aus, die Terra Ice Wulfs stürmten ununterbrochen auf das Tor der Grizzlys zu und nach 8 Minuten traf Horst Remmlek zum 1:0 für Terra.

Und der Sturm auf das Tor der Grizzlys ging weiter, in der 9 Minute schoss Remmlek einen Hammer an die Latte und in der 11 Minute einen an den rechten Pfosten. In der 15 Minute setzte Julian Hersch noch einen an den Pfosten.

35 Sekunden vor Ende des ersten Drittels, passten die Wulfs einen Moment nicht auf und Zugiuri Julig schoss den Ausgleich ohne zu fackeln, keine Chance für den Torwart der Wulfs.

Das zweite Drittel war dann das Drittel von 2 Personen.

Frederik Neumann und Hamler Resort, die Torwarte von den Wulfs und den Grizzlys. Neben zwei Lattentreffern parierte beide Torwarte insgesamt 51 Schüsse im zweiten Drittel und langsam gewannen die Grizzlys die Überhand, als dann Remmlek 17 Sekunden vor der Pause auch noch 2 Minuten wegen Stocking bekam, sah es derb für die Wulfs aus, aber erstmal ging es in die Pause.

Im dritten Drittel ging es so weiter wie das zweite aufhörte und nach 37 Sekunden passierte es.

Julig knallte Neumann einen Puck ins Netz, der fast hinten wieder raus gekommen wäre.

Das 2:1 für die Grizzlys. Nun passierte etwas das keiner erwartet hätte in diesem Spiel, die Grizzlys stellten sich auf Abwehr ein und begannen sich hinten einengen zu lassen.

Die Wulfs griffen an und in der 57 Minute bekam Julig 5 Minuten wegen Schlägerei. 25 Sekunden später bekam Gregar 2 Minuten wegen Stocking. Nun spielten die Wulfs ein Power Play von 5 gegen 3 und schossen durch Ihre Routine das 2:2, den Endstand.

Obwohl das Spiel zum Ende an Spielspaß und Ansehnlichkeit verlor, war es doch ein richtig gutes Spiel.

Spielbericht Mars Tigers - Saturn Bears:

Hammerhart, das ist das Wort was mir zu diesem Spiel einfällt.

Es ging eigentlich so los wie es alle erwartet hatten, denn Saturn wer ist diese Mannschaft schon.

In der dritten Minuten fiel dann auch das 1:0 für die Mars Tigers durch Theodore Delar. Kurz darauf trafen die Tigers noch einmal den Pfosten, doch dann kehrte Ruhe ein.

Bis zur 15 Minute im ersten Drittel war das Spiel ein Hick-Hack im Mittelfeld, und dann kam dieser eine Angriff.

Der Puck vom Tor der Bears bis kurz vor die Mittellinie, Grops nimmt an dreht sich und passt nach vorne, Gregar stoppt mir dem Schlittschuh, kurzer Rückstoß kräftig ausgeholt und der Puck landete in der Ecke des Tores.

Der Ausgleich wer hätte das gedacht.

Das zweite Drittel war ein Spiel für das Museum, alt, langsam und sehr oft gesehen.

Die ersten 15 Minuten war nicht eine einzige Torchance, dann ein Power Play für die Bears und die Masse jubelte, als die Bears das Tor schossen. Man glaubte es kaum die Führung was für eine Wendung in einem langweiligem

Spiel.

Nun waren die Tigers gezwungen zu reagieren und tatsächlich packten sie das auch, am ende des zweiten Drittels nahmen sie das Heft in die Hand und stürmten auf das Tor der Bears ein, zwar unkoordiniert aber irgendwann musste der Puck ja mal rein gehen, ..Er tat es aber nicht.

In der Pause muss Georg Pässler, der Trainer der Tigers, kräftig Stress gemacht haben, denn in der 23 Sekunden, kurz nach dem neuen Anstoß, landete ein Treffer an den Pfosten.

Die Tigers setzten nach und schossen in der 5 Minuten den Ausgleich.

Nun wachten auch die Bears wieder auf und es wurde doch noch ein ansehnliches Spiel.

Eigentlich wäre ein Unentschieden gerecht gewesen, doch die Tigers nahmen mehr und mehr das Heft in die Hand und die Bears wurden immer weiter zurück gedrängt und in der 12 Minute des dritten Drittels, schossen die Tigers sich in Führung zum 3:2 Endstand.

Der Sieg war verdient, aber nicht gerechtfertigt.

Spielbericht Lunar Fighters - Lions of Venus:

Das letzte Spiel des zweiten Spieltages. Das Kellerduell, einer konnte sich aus dem Keller schießen wobei der andere dann ganz tief saß.

Es begann auch wie ein Kellerduell sehr vorsichtig und keiner traute sich stärker an zu greifen und sich damit hinten Blößen zu geben.

Allen war klar es musste ein Tor her, doch das ließ lange auf sich warten. 10 Minuten dauerte die Abtastphase bis der erste richtige Angriff zu Stande kam und wie es so ist, trafen die Fighters zur Führung.

Nun wurde das Spiel auch ansehnlicher, denn die Lions mussten reagieren und die Fighters konnten kontern.

5 Minuten richtig gutes Eishockey und einige gute Torchancen, aber der beste Spieler auf dem Eis, der Torwart der Lions, wahrte mit glänzenden Paraden die Hoffnung auf einen Sieg für die Lions.

Mit der 1:0 Führung für die Fighters ging es dann auch in die Pause.

Das zweite Drittel begann auch nicht besser, als das erste aufgehört hatte, aber nach einigen Pfiffen der Zuschauer und einer Strafzeit für die Fighters wurde das Spiel langsam besser und es gab ab und zu mal Torchancen.

In der 17 Minute des zweiten Drittels krachte es dann zum zweiten Mal im Tor der Lions und die Fighters gingen mit 2:0 in Führung, so wurde dann auch in die Pause gegangen.

Im dritten Drittel war dann alles anders, die Lions stürmten wie wilde auf das Tor der Fighters, doch der Puck wollte einfach nicht ins Netz und es sah aus als wenn es zum verzweifeln wäre, doch dann 7 Minuten vor Schluss schossen die Lions den Anschlusstreffer, doch dabei sollte es leider bleiben.

Ein recht langweiliges Spiel mit kurzen guten Phasen einen Sieg hat keine der beiden Mannschaften verdient, aber ab und zu spielt das Glück eine große Rolle.

Tabelle

Platz	Name	Win	Remie	Lose	Goals+	Goals-	Punkte
1	Luna Fighters	2	0	0	4	1	6
2	Mars Tigers	1	1	0	6	5	4
3	Tera Ice Wolves	0	2	0	5	5	2
4	Grizzlys from Jupiter	0	2	0	4	4	2
5	Lions of Venus	0	1	1	3	4	1
6	Saturn Bears	0	0	2	2	5	0



2. Spieltag American Football Liga

Teams	1.Halbzeit	2.Halbzeit	Ergebnis
Terra Grizz.-Venus Panthers	16:9	19:10	35:19
1 FC Saturn-Jupiter Ballsp.	3:10	16:13	19:23
Mars Red Ones-Lunanikators	13:12	10:13	23:25

Spielbericht Terra Grizzlys - Venus Panthers:

Ein sehr interessantes und kompliziertes Spiel.

Die Venus Panthers waren vor dem Spiel sehr motiviert und wollten unbedingt einen Sieg nach Hause bringen, die Grizzlys aus Terra waren die Favoriten und mussten einfach gewinnen, doch das zeigte sich am Anfang nicht wirklich.

Nach dem Anstoß hatten die Panthers den Ball und drangen im Return bis zur 40 Yard Linie vor.

In dem darauf folgenden Spielzug überraschten die Panthers mit einem gelungenem 45 Yard Pass der ankam, leider klappte der Extrapunkt nicht, so dass sie nur mit 6:0 in Führung gingen.

Es war dann ein kurzes Geplänkel bis die Grizzlys zu schlugen innerhalb von 5 Minuten zwei Touchdowns und ein Extrapunkt.

Nun stand es also 13:6.

Das war das erste Viertel, im zweiten Viertel passierte nicht wirklich viel, die Grizzlys schossen ein Fieldgoal und bauten ihren Vorsprung auf 16:6 aus.

Dann kam der letzte Spielzug der Panthers, 65 Yards in 7 Sekunden.

Der Ball wurde angegeben und auf den Boden gelegt, Axel Suse lief an und kickte den Ball zum Fieldgoal.

Lange sah es aus, als wenn er rechts vorbei gehen würde, doch das Ei ging durch die Stangen. 16:9 Halbzeit stand.

Die Zweite Halbzeit begann mit einem Paukenschlag. Innerhalb von 7 Minuten gingen die Grizzlys aus Terra mit 26:6 in Führung, ab diesem Augenblick war klar, dass es ein Sieg für die Grizzlys werden würde, oder doch nicht.

In der 9 Minute wieder so ein 45 Yard Pass der Panthers auf den rechten Runningback. Er entledigte sich, mit einem klasse Täuschungsmanöver, seinem Gegenspieler und brachte das Ei in die Touchdown Zone.

1 Minute später, nach einem Interception hatten die Panthers schon wieder das Ei und brachten es zu einem Fieldgoal 26:16.

Nun aber begann das Spiel hin und her zu plänkeln, und dann die 5 Minuten vor Ende.

Hut der Quarterback der Grizzlys hat den Ball, er holt aus und wirft, nein er behält den Ball stürmt durch die Mitte und holt nach einem Run über 70 Yards einen Touchdown.

Nun folgte 2 Minuten vor Schluss noch ein Fieldgoal und die Grizzlys gewannen 35:19.

Ein feines Spiel, dass fast ein unvorhergesehenes Ende genommen hätte.

Spielbericht 1.FC Saturn - Jupiter Ballsp.:

Es war wieder so ein Spiel das Langweilig begann und dann besser wurde. Am Anfang waren sich beide Gegner noch nicht so sicher, was sie von dem gegenüber halten sollen und gingen Ihre Spielzüge recht langsam an.

Saturn ging dann mit 3:0 in Führung, was für eine Sensation, aber lange dauert es nicht, denn im Gegenzug machte Jupiter einen Touchdown mit Extrapunkt und kurz danach ein Fieldgoal.

Es sollte wohl doch noch eine spannende 1 Halbzeit werden.

Pustekuchen, dass war es für die Erste Hälfte und es kam nichts mehr nach. So gingen die Teams mit einer 10:3 Führung für Jupiter in die Kabinen.

Die Zweite Halbzeit wurde dafür um so einiges Besser.

45 Yard Pass vom Saturn Quarterback, der Ball fliegt und landet in der Endzone, er kommt runter, Interception run des Runningbacks von Jupiter und er bringt den Ball quer über das Feld in die Endzone.

Der erste Touchdown und der Extrapunkt klappt.

Kurz danach machte dann Saturn seinen Touchdown mit Extrapunkt.

Und nun folgte die Fieldgoal zeit, ein hin und her, da ein Fieldgoal und da ein Fieldgoal und am Ende der Endstand von 19:23.

Saturn hatte zwar verloren, aber das Ergebnis war extrem knapp.

Spielbericht Mars Red Ones-Lunanikators:

Leider ist nicht viel über dieses Spiel zu berichten, denn der dichte Nebel auf dem Spielfeld sorgte schon dafür, dass die Spieler kaum was sahen, aber wir Reporter sahen noch weniger.

Ich habe zwar das Gejubil einiger Zuschauer am Rande mitbekommen, aber das Ergebnis wurde mir auch erst am Ende mitgeteilt.

Der Mars verliert mit 23:25 was für eine Sensation und das würde die Tabelle höllisch durcheinander würfeln, aber sehen Sie selbst:

Tabelle

Platz	Team	Win	Rem.	Lose	P+	P-	Punkte
1	Terra Grizzlys	1	0	0	38	16	3
2	Jupiter Ballsportler	1	0	0	34	12	3
3	Mars red Ones	1	0	0	32	31	3
4	Venus Pnathers	0	0	1	31	32	0
5	Lunanikators	0	0	1	12	34	0
6	1 FC Saturn	0	0	1	16	38	0



Fun und Rätsel

WITZE

...Und dann gab es noch den Mann, der sich nie Gedanken über die Treue seiner Frau machte, bis er von N.Y. nach L.A. zog und feststellte, daß er immer noch den gleichen Briefträger hatte... ..

~~~~~

Drei Tiere streiten sich darum, wer am meisten Angst einjagen kann.

Wolf: "Wenn ich brülle, hat der gesamte Wald Angst."

Bär: "Wenn ich brumme, haben sogar viele Menschen Angst."

Huhn: "Wenn ich huste, zittert die ganze Welt."

~~~~~

Student: "Warum müssen wir immer Ihrer Meinung sein?"

Professor: "Müssen Sie nicht, aber meine ist die richtige..."

~~~~~

Warum spielen Lehrer nie Verstecken?

Keiner würde sie suchen!

## RÄTSEL

Gewinnen Sie 1000 Credits. Sie brauchen nur folgende Frage beantworten.

Für was steht die Abkürzung TCMC:

- A) Terran Confederation Medical Corps
- B) Terran Confederation Mining Company
- C) Terran Confederation Marine Corps

Einsendeschluss ist der 25.05.2006

Die Antwort aus dem FA 20 war A) 2626

Gewinner: Major Jim "Chappy" Chapman

## **KLEINANZEIGEN**

**Suche** Ersatzteile für einen Speedgleiter. Bitte dringend melden bei :

[JackDien@tcnspace.net](mailto:JackDien@tcnspace.net)

~~~

Verkaufe meine Bar auf Saturn für 20.000 Credits. Interesse ? Dann :

Quak@saturn.net

~~~

**Suche** für einen Sanny New Generation Spiele. Würde sie bis zu 20 Credits pro Spiel abkaufen.

[Ibid@tcnspace.net](mailto:Ibid@tcnspace.net)

~~~

Brauchen noch einen Spieler für unsere Tischtennismannschaft. Wer Lust hat mitzumachen, kann sich unter dieser Adresse melden :

TtmHackingen@tcnspace.net

~~~

**Verkaufe** edelste Steine aus dem Avalon Sektor zwischen 100-10000 Credits.

[SteineHändler@confedspace.net](mailto:SteineHändler@confedspace.net)

~~~

Sie brauchen Ersatzteile aber ihr Nasshuboffizier kann es nicht besorgen? Dann melden sie sich bei mir von mir bekommen sie alles was sie wollen.

derlagerist@tcnspace.net

~~~

**Verkaufe** TBL Playoffkarten

[HapCap@tcnspace.net](mailto:HapCap@tcnspace.net)

## **LESERBRIEFE**

### **Leserbriefe für den Flying Ace**

Liebe Leser des Flying Ace wir bitten sie, uns über ihre Meinungen oder Themen die sie bewegen zu schreiben.

Vielen Dank wünscht ihr Flying Ace Team

**Einsendeschluss für den Flying Ace Nr. 21 ist der:**

**25.05.2006**

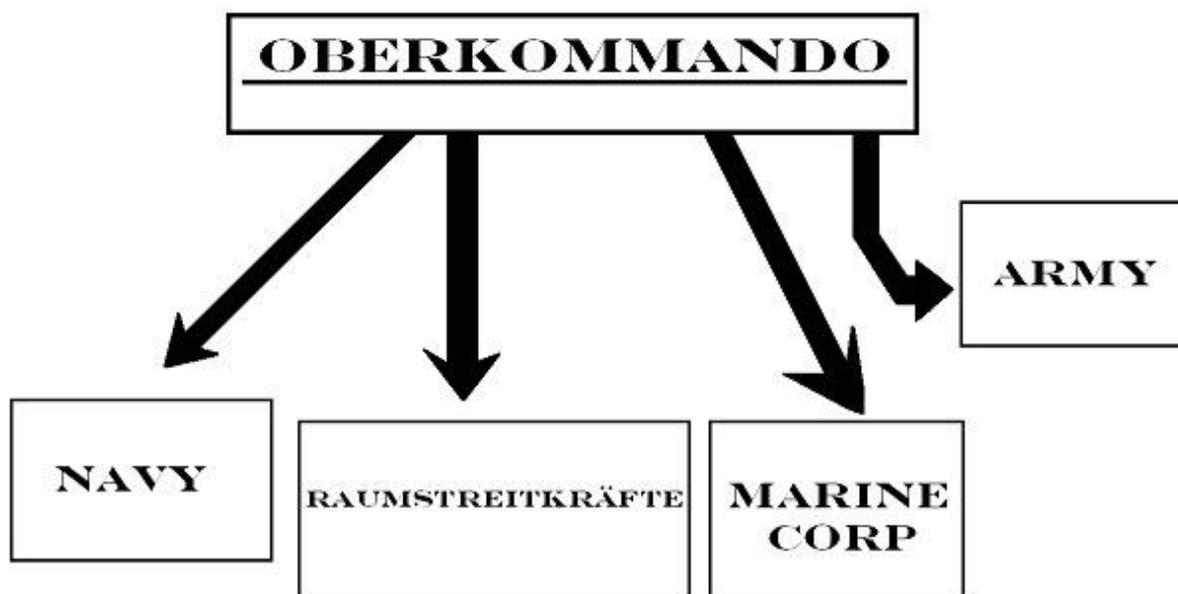
**Der nächste Flying Ace erscheint:**

**Juni 2006**

RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke RL-Ecke



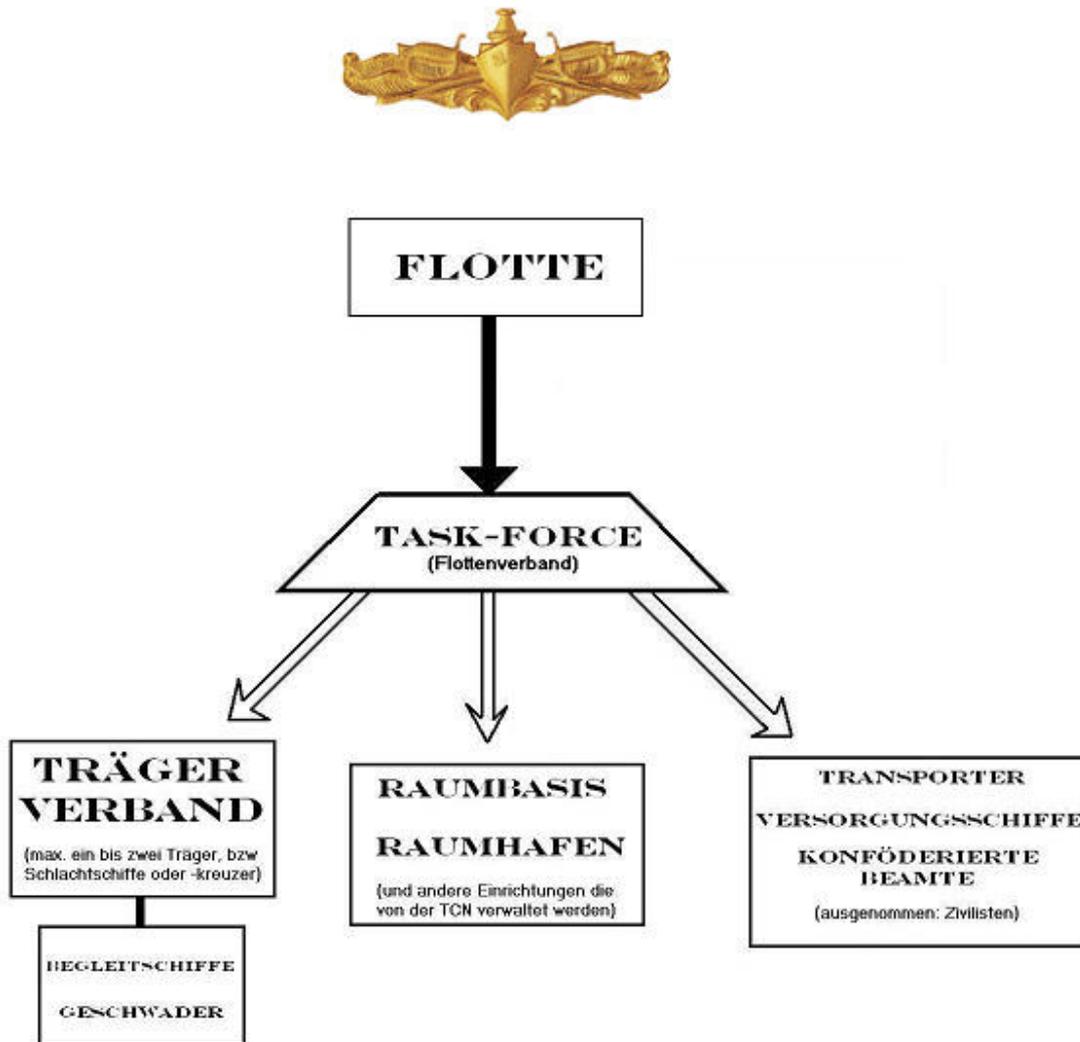
## Kommandostruktur der konföderierten Streitkräfte



Eine Streitmacht braucht Führung. Eine obere Instanz von der sie ihre Befehle erhält und die für das Wohlergehen der Männer und Frauen verantwortlich ist, die in ihr dienen. Die Konföderation besitzt Flotten, Brigaden und Armeen, die wiederum für das Wohlergehen jedes einzelnen Bürgers Sorge zu tragen haben. Den Oberbefehl über diese Waffengattungen besitzt, wie der Name schon sagt, das Oberkommando der konföderierten Streitkräfte. Dieses setzt sich aus den Oberbefehlshabern der Navy, der Raumstreitkräfte, des Marine Corps und der Army zusammen, sowie deren Stellvertretern. Die Oberkommandierenden geben ihre Befehle an die ihnen unterstellten Kommandeure weiter, z.B. an die Flottenkommandanten im Falle der Navy oder an die Brigade Kommandeure bei den Raumstreitkräften oder dem Marine Corp. Da die TCA (Terran Confederation Army) im Wing Commander Universum keine strategische Rolle einnimmt (obwohl sie in den Romanen zumindest erwähnt wird), muss man wohl die Kommandostruktur der heutigen westlichen Armeen annehmen in der die nächsten Befehlshaber, unter dem Oberkmd. der Army, die Armee Generäle wären. Da ich leider keine offiziellen Befehlsketten zum Thema Wing Commander finden konnte musste ich etwas improvisieren. Aber anhand von vielen kleinen versteckten Hinweisen (in den Spielen selbst, in Handbüchern oder bei wcnews etc.), fügte sich das ganze dann fast nahtlos aneinander. Doch dazu später mehr....

Die Kommandostrukturen entsprechen immer den korrektesten Formen. Abweichungen sind zum Teil auf die chaosähnlichen Zustände während des Kilrathi Krieges zurückzuführen.

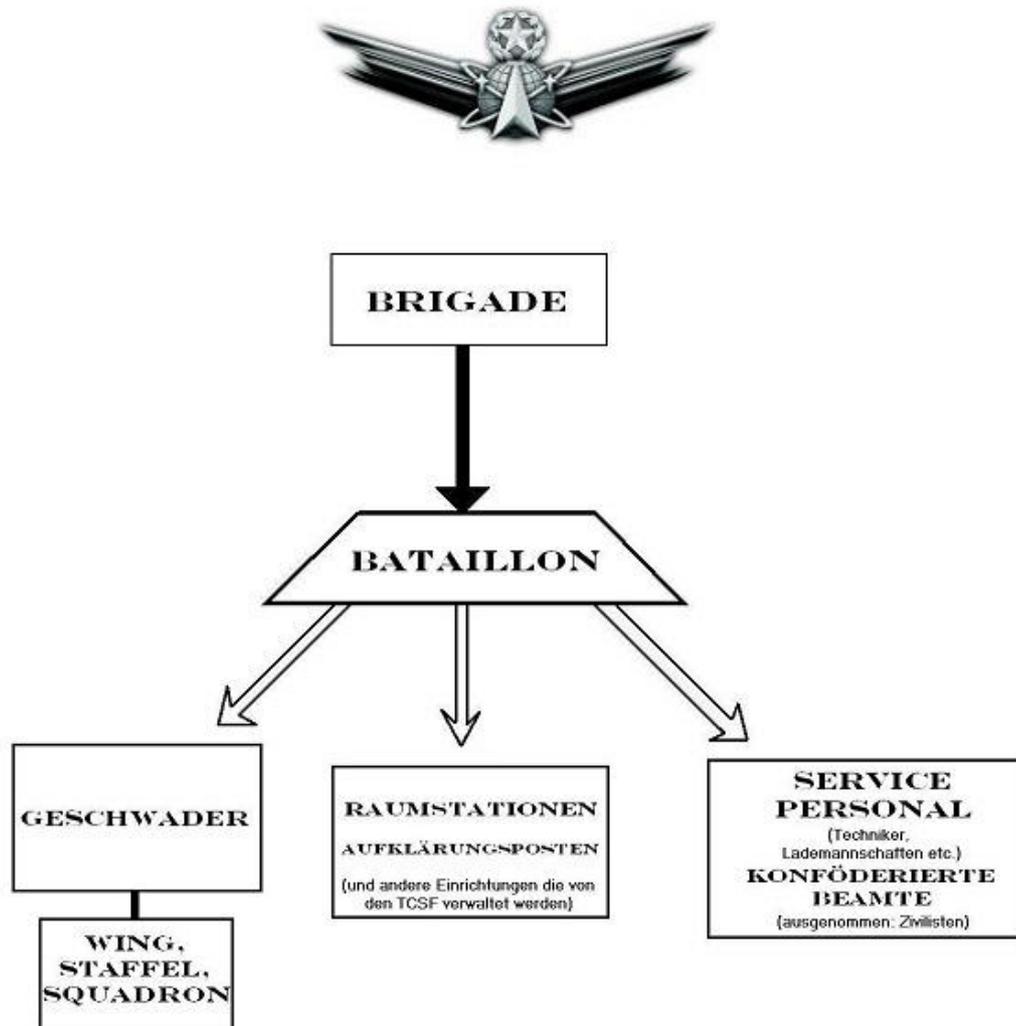
## Kommandostruktur der konföderierten Navy TCN = Terran Confederation Navy



Alles was im Weltraum fliegt ist auch bei der Navy, so könnte man annehmen. Ohne sie wäre die Konföderation zwar nicht in der Lage ihre Kolonien und Raumstationen zu versorgen, ihre Soldaten schnell an einen Einsatzort zu bringen oder ein Gebiet zu erobern und langfristig zu halten. Dennoch besitzt die TCN nicht die absolute Mehrheit an Raumfahrzeugen. Sie hat sich vielmehr auf Großkampfschiffe, sowie Transporter und Versorgungsschiffe (welche beide den größten Teil der Flotte ausmachen) spezialisiert. Kurz gesagt auf Masse. Auch Raumhäfen und Raumbasen die groß genug sind, damit GKS an ihnen andocken können stehen unter der Kontrolle der Navy. Oft ist das Hauptquartier einer Flotte auch gleichzeitig die größte Basis im Sektor (z.B. die Perry Naval Base). Die Navy nimmt Schlüsselpositionen ein und ist stets am Brennpunkt des Geschehens, weshalb leicht der Eindruck entstehen kann, dass ihre Befehlsgewalt allumspannend ist. Für die Navy so eine einfach schematische Darstellung anzufertigen, war nicht sehr schwer. Die TCN ist das Hauptthema bei Wing Commander und bedarf eigentlich keiner weiteren Erklärung. Ihre Befehlsstruktur ist einfach gehalten und auf Zellenbildung ausgelegt, die völlig autark voneinander operieren können.

Den Flottenadmiralen (Flottenkommandanten) unterstehen (falls gebildet) die Task-Force-Commander, die das Kommando über einen ganzen Flottenverband, sowie Handelsflotten und/oder Raumbasen im jeweilig zuständigen Quadranten besitzen. Ihnen unterstehen wiederum die Trägerkommandanten einer Battle-Group (Träger- oder Kampfverband), Stationskommandeure, sowie weiterem einzeln operierendem Personal.

## Kommandostruktur der konföderierten Raumstreitkräfte TCSF = Terran Confederation Space Forces

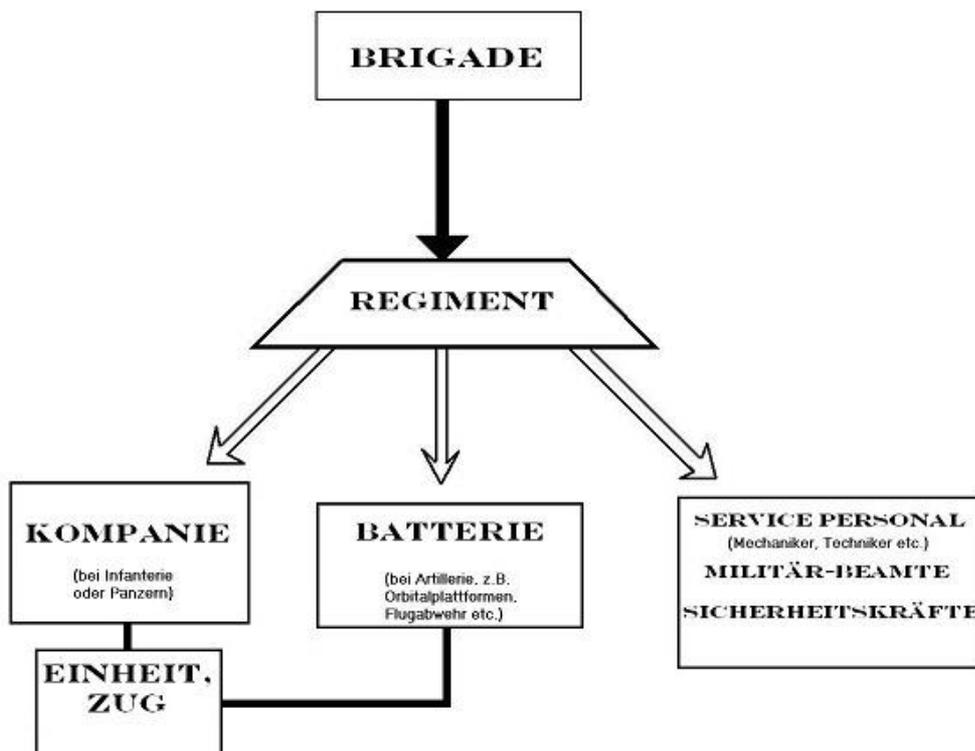


Wie schon oben erwähnt, besitzt die TCN nicht die alleinige Raumhoheit. In Wahrheit kommen ihr die Raumstreitkräfte dabei gefährlich nahe. Die TCSF sind es die die Befehlsgewalt über die Aufklärungs-, Jagd-, und Bombergeschwader der Konföderation haben und damit, über die zahlenmäßigste und schlagkräftigste Waffe im Weltraum. Ein Raumverteidigungsbataillon operiert vornehmlich von Aufklärungsposten und kleineren Raumstationen aus. Hauptmerkmal dieser Anlagen sind die Hangars und Flugdecks von denen aus die Geschwader starten und in denen sie gewartet werden. Auch besitzen (im Gegensatz zur Navy) die Raumstreitkräfte Stützpunkte auf Planeten und/oder Monden (Wing Commander II), ähnlich wie die Marine's. Die einzige Ausnahme bilden Geschwader die auf Trägern und anderen Großkampfschiffen, sowie Raumbasen der TCN ihren Dienst versehen. Sie unterstehen (im Falle der GKS) ihrem Schiffskommandanten, selbst wenn sich ein gleichrangiger oder ranghöherer TCSF Offizier (z.B. Colonel oder Lieutenant General) an Bord befinden sollte. Auch wenn sich alles in den Wing Commander Spielen um die Geschwader auf den Trägern der Navy gedreht hat, so sind sie doch nur ein kleiner, wenn auch exklusiver, Teil der Raumstreitkräfte. Nicht jeder Raumkampfpilot kommt in den Genuss dieser Ehre. Im Gegenteil. Die meisten Piloten werden, nach ihrer Ausbildung an der Akademie, auf Außenposten versetzt die meist weit ab vom Geschehen liegen. Nur die Jahrgangsbesten bekommen eine Chance und unterstehen fortan der Navy, auch wenn sie Piloten der TCSF bleiben. Eine Versetzung auf eine feste Station, wird meistens als Bestrafung von Trägerpiloten angewandt. Als Belohnung, winkt das Gegenteil. Die Versetzung auf einen Träger oder ein anderes Großkampfschiff (Beispiel: Die Strafversetzung von Christopher Blair und seine Rückkehr in die Reihen der Trägerpiloten in Wing Commander II). Trägerpiloten gelten anscheinend für sich schon als Naturtalente und werdende Asse (Beispiel: In vielen Dialogen in den Spielen, den Handbüchern oder in den Artikeln der Trägerzeitschriften von WC I – V fällt das gute Abschneiden von Piloten während ihrer Akademiezeit auf, die anschließend auf Träger versetzt werden. Beispielsweise Blair und Marshall, oder Casey und Garrett). Die Tatsache dass die TCSF auf Militärstationen anderen Kommandostrukturen gehorchen als auf Schiffen, fiel

mir im ICIS-Handbuch von WC-Prophecy auf. Als die Nephilim bei Sternzeit 2681.018 in der Nähe von Kilrah I landeten und damit den Krieg gegen die Menschen begannen, starteten die Raumstreitkräfte unter anderen sieben Aufklärungsflüge von der Militärstation Tal'q nach Kilrah. Der Pilot des Siebten wird folgendermaßen beschrieben: Major Leeward Washington, TCSF, Zweites Langstreckenpatrouillen-Geschwader, "Hugyn", 71. Raumverteidigungs-bataillon, Tal'q. Zu dieser Zeit befanden sich ebenfalls die Aufklärungsposten Alpha, Bravo, Charlie und Delta im System Kilrah, von denen jeder jeweils ein Jagdgeschwader beherbergte. Weiter kam ich zu der Annahme, dass die Raumstreitkräfte in Brigaden und nicht etwa in Flotten (wie es bei der Navy der Fall ist) gegliedert sind. Hinweise liefert hier der TCSF Rang, "Brigade General", welcher in einer der letzten Ausgaben des Flying Ace oder auf wcnews zu sehen ist. Ein Grund warum die Raumstreitkräfte mit der Navy oft verwechselt oder einfach in einen Topf geworfen werden mag zum einen daran liegen, dass Wechsel von ehemaligen TCSF Angehörigen in die Reihen der Navy zum Teil nur spärlich oder überhaupt nicht erklärt werden. Als Beispiel dient hier Christopher Blair, der fast nahtlos vom Colonel (TCSF) zum Commodore (TCN) befördert wurde, wo hingegen ein Senator James "Paladin" Taggart immer noch als General a. D. der TCSF beschrieben wird.

*Anmerkung der Redaktion: In der US-Navy ist es Tradition, ihre Trägerkommandanten, aus den Reihen der Marineflieger zu rekrutieren. So liegt die Erklärung nahe, dass es im WC-Universum ebenfalls der Fall ist, da Kampfpiloten mit der Materie des Trägerkampfes am besten vertraut sind. Außerdem, wird so die Zusammenarbeit, zwischen der Flotte und den Raumstreitkräfte, an Bord eines Trägers erleichtert, wenn Piloten von einem Kommandanten geführt werden, der die Belange der Piloten versteht.*

## Kommandostruktur des konföderierten Marine Corps TCMC = Terran Confederation Marine Corp



Das Marine Corp scheint eindeutig die Hauptstreitmacht bei Wing Commander im Bereich, "Bodentruppen", zu sein. Marines sind Spezialeinheiten, dazu ausgebildet Schiffe und Einrichtungen zu schützen sowie diese auch anzugreifen. Wie wir seit WC III wissen, gibt es auch konföderierte Panzer und anderes Boden Equipment. Durch den Rang, "Brigade General", kam ich ebenfalls wie bei den Raumstreitkräften zu dem Schluss, dass sich das Marine Corp in Brigaden statt in Armeen gliedert. Regiment, Kompanie und Einheit dürfte ja wohl klar sein. Die Batterien an sich sind nur eine Vermutung, da aber das TCMC dem heutigen Marine Corp in Bezug auf Ränge und Vorgehensweise sehr stark ähnelt, könnte es auch hierbei der Fall sein. Weiter hat ein Regimentskommandeur im Sektor den Befehl, über die Marines die an Bord von Schiffen und Stationen ihren Dienst versehen. In wie weit Marines Stationen und Schiffe oder Flugstaffeln besetzen (z.B. Marine Landungsboot), ist unklar. Sicher ist dass sich Marines, ebenso wie Angehörige der Raumstreitkräfte, den Befehlen eines Schiffskommandanten oder eines Stationskommandeurs zu beugen haben, selbst wenn er einer anderen Waffengattung angehört. Des Weiteren unterstehen dem Regimentsführer auch Service Personal und konföderierte Beamte, die er entsprechend seinen Kompanien zuordnet. In wie weit sich die TCA am heutigen Vorbild orientiert ist nicht bekannt und lässt höchstens Raum für Spekulationen.

*@Scorpion*

## 3.Roman

### 2.Teil

Langsam dringen wir in die Atmosphäre ein. Roc neben mir, ich sehe das Shuttle immer noch im Blickfeld und wir ziehen seichte Kreise über das Shuttle. Die anderen 4 Piloten halten Stellung im All.

°Freki das Shuttle kommt.

°Okay alles klar, dann kommt runter in die Atmosphäre und wir sehen weiter, vielleicht brauchen Sie unsere Hilfe. Freki over.

Das ist der Funkspruch auf den ich gewartet habe und weit oben in der Atmosphäre sehe ich ein glühen und von der Größe her schließe ich sofort auf das Shuttle, als rechts und links je noch 2 weitere Glüherscheinungen auftreten, weiss ich das auch meine Piloten in die Atmosphäre eingedrungen sind.

Es passiert nicht viel, ich halte Stellung und meine Piloten reihen sich neben mir ein. Genauestens beobachten meine grauen Augen das landen des Shuttles und das auftreten der Marines.

Der erste ist wie immer Patrick Highway der den Planeten betritt, obwohl es immer heißt Marines und Piloten kommen nicht miteinander aus, verstehe ich mich mit Patrick ganz gut und nach einigen Siegreichen Schlachten habe ich mich mit ihm zusammen in unserem Kasino voll laufen lassen.

Die Marines gehen in Stellung, als am Waldrand andere Personen erscheinen und das ganze sich dramatisch zuspitzt, aber es sind unsere Leute.

°Läuft doch alles ganz gut, irgendwie zu gut, oder?

Ich hasse Roc sein Pessimismus, immer wenn irgendwas glatt läuft gefällt es ihm net, läuft es aber nicht glatt, dann ist er auch nicht zufrieden.

Kopfschüttelnd schaue ich auf das

retten unserer Leute, als mein Funk wieder anspricht.

°Asgard an Alle, wir wurden geentert, ich wiederhole wir wurden...

Mit einem Ruck verliert mein Darklex an Höhe, dass kann doch nicht wahr sein, hatte Roc etwa recht.

°Freki an Geschwader zurück los los los.

Ich warte mal wieder nicht auf Bestätigung, denn meine Leute wissen worum es geht und mit einem Notstart reiße ich den Darklex in die Atmosphäre und meine 5 Piloten hinter mir.

Wieder das einschalten der Extratriebwerke und auf geht's zur Asgard.

Ich versuche Unterwegs ständig die Asgard zu erreichen, doch keine Antwort.

°Freki was machen wir.

Ganz kurze Ruhe, bevor die gleiche Stimme in einer markdurchdringenden Höhe schreit.

°KONTAKT!!!

Extrem fixierend mustern meine Augen das Radar und tatsächlich kommen Schiffe auf uns zu.

°Kampfbereitschaft herstellen.

In 6 Bomber werden nun die Knöpfe für die Waffensysteme betätigt und Energie zu diesen geführt.

Es sind Abfangjäger der Blends. Ich hätte nie gedacht das ich mal auf Abfangjäger stoße, wenn ich nach hause fliege.

Es sind 7 Feinde eigentlich keine große zahl, aber mit dem Ding, dass Ihre Schiffe besser sind und Abfangjäger extrem wendiger als Bomber sind, haben wir ein ernstes Problem.

Ich schere nach rechts aus und reiße den Darklex quer, so das mein Bomber einen rechten Winkel geschlagen hat,

manchmal klappt dieses Manöver manchmal net, dieses mal klappt es zum Glück.

°Okay, wir versuchen nicht sie zu töten, sondern wer es schafft durch zu brechen landet auf der Asgard, wir müssen dort aufräumen und Torpards holen, mit den Bombern haben wir keine Chance.

Ich hoffe...

Der Rest des Satzes bleibt mir im Hals stecken, als zwei Abfangjäger das Feuer auf mich eröffnen und grandios treffen. Mein Flugbahn wird abrupt geändert und der Darklex beginnt zu schwanken und zu driften.

Ich hoffe das ich ihn fangen kann, doch zu spät er geht ins schlingern über und der Steuerknüppel wird mir von den heftigen Bewegungen des Bombers aus der Hand gerissen.

„Verdammt Dreck“, sind meine Worte als ich mit beiden Händen den Steuerknüppel umfasse und ihn versuche wieder gerade zu bringen, doch genau das ist der Augenblick, als die beiden Raketen bei mir einschlagen. Sofort wirft es den Bomber wieder aus der Bahn und zu allem Übel war das auch noch zuviel für meine Schilde und mein Schiff hat Schaden genommen. Die Extratriebwerke fallen aus und meine Waffensysteme blockieren. Ich sehe schon das helle Licht am Ende des Tunnels, als ein weiterer Schuss bei mir einschlägt und meine Torpedosysteme lahm legt, eigentlich ein Übel, doch dieser Schuss hat die kinetische Energie der Raketen neutralisiert und der Bomber liegt wieder still.

Meine flinken Augen gleiten über die Systeme und ich stelle fest, dass meine Triebwerke laufen und Raketen bereit sind.

°Hier Roc habe einen angeschossen und bin kurz vor der Asgard.

Wenigstens etwas, denke ich bei mir, als ich alle Raketen auf einmal auslöse und Ihnen versuche hinterher

zu fliegen.

Es ist nicht leicht mit einem Bomber TCN-Raketen zu verfolgen, doch es gelingt mir bis auf 2 Astroeinheiten an die Asgard heran zu kommen.

°Kara und Erra bei der Asgard, Vexx abgeschossen.

Das war die FluKo der Asgard gewesen, haben Sie die Lage unter Kontrolle und was bedeutet das Vexx abgeschossen wurde.

In meinen Schläfen pocht das Blut und ich schwitze kalten Schweiß.

Meine Hände krampfen sich um den Steuerknüppel und ich atme in tiefen schnellen Zügen, als neben mir 2 Blind Jäger auftauchen.

Mein Gesicht ziert ein lächeln, wenigstens damit auf den Lippen will ich sterben.

Die Schiffe sind zu dunkel um Regungen im Cockpit zu sehen, doch es kann nicht mehr lange dauern, als die beiden Schiffe in einer grellen Lichtwolke untergehen.

Gebendet schließe ich die Augen, doch zu spät, als ich sie 5 Sekunden später wieder öffne ist alles dunkel nur langsam gewöhnen sich meine Augen wieder an das Licht, als schon die Stimme von Kara aus dem Funk kommt.

°Feind beseitigt, Asgard zurück gewonnen. Sir sie können landen.

°Danke Kara, würdest du mit Erra zu Planeten fliegen und das Shuttle holen. Freki Ende.

So lande ich 2 Minuten später auf der Asgard, in einem Bomber der dringend eine Überholung nötig hat.

\*\*\*

250.000 Lichtjahre von der Asgard entfernt steht die Dumble im Raum.

Ihr Geschwader ist ein neu gewürfelter Haufen. Nach Angaben, oder sagen wir nach den Wünschen, des Oberkommandos, sollte sich die Dumble eigentlich der Asgard anschließen, aber das hatten wir vermieden.

Auf jeden Fall ist alles ruhig auf der Dumble, als sich ein Sprungloch öffnet und einer dieser lilanen Träger hervor kommt.

Er hält genau auf die Dumble zu und bremst abrupt ab und bleibt mitten im Raum stehen.

Der Bildsprechfunk der Brücke der Dumble springt an und der Kommandant nimmt das Gespräch an, doch das was er auf dem Bildschirm sieht jagt ihm einen Schrecken ein, dass er fast graue Haare bekommen hätte. Der Gesprächspartner war eine überdimensionale Schlange mit 2 Armen.

Das Gespräch wurde aufgezeichnet und an die Asgard geleitet.

Nachdem der Gesprächspartner seine Übertragung beendet hatte, verschwand das Schiff auch schon wieder.

\*\*\*

30 Minuten nach dem Vorfall stehe ich mit Sarstatt auf der Brücke und ich gebe dem Funkoffizier die Anweisung das Band ab zu spielen.

Dieser drückt einige Schalter und nach einem kurzem Klicken kommt dann Botschaft.

„Hier sprechen \*war nicht zu verstehen\* sissel. Sie besetzen sissel unserem Ausbreitungsraum entweder sissel sie verziehen sich Freiwillig, oder sissel wir müssen Ihnen den krieg erklären“.

Damit ist die Botschaft zu Ende ich schaue Sarstatt genau so verdattert an wie er mich, doch wir beide wissen, dass die Rasse Sol meint und das wir Sol nicht aufgeben war klar.

„Diese Sissels scheinen es ernst zu meinen Felix“.

Ich schaue Sarstatt an und lächle leicht, so hatte die Rasse also Ihren Namen weg, Sissels netter Name für eine uns überlegende Rasse.

Nun hatten wir auf der einen Seite die Blends und auf der anderen die

Sissels eigentlich müsste das unser Untergang sein.

\*\*\*

6 Tage sind seit der Botschaft von den Sissels vergangen. Nichts lief auf der Asgard so wie es sollte, die Techniker und Mechaniker arbeiteten schwerfällig, denn jeder hatte im Kopf: Warum soll ich mir noch Mühe geben, gegen zwei überlegene Rassen verlieren wir doch sowieso“.

So bestand meine Hauptaufgabe darin die Moral der Mannschaft oben zu halten, was nicht immer das leichteste war, denn selbst Sarstatt verfiel in dumpfe Lethargie und ich wusste das schnell etwas passieren musste, sonst konnte Sol gleich einpacken, denn nicht nur auf der Asgard war die Stimmung so tief, es gibt keinen Träger der nicht davon verschont blieb.

So schmiedete ich einen Plan den jeder für Dumm und Verantwortungslos halten würde, aber ich sah darin den einzigen Ausweg.

Es ist soweit, mit einem schwerfälligen Gähnen bewege ich mich langsam aus meinem Bett, wo ist Caro denke ich bei mir, als meine nackten Füße schon auf dem kühlen Metallboden aufkommen.

Ich greife zu meinem Stuhl und hole meine Uniform zu mir heran, mit gezielten Handgriffen schlüpfe ich in die Uniformshose und ziehe mir die Uniformsjacke an. Ich nehme ein paar neue Socken aus dem Schrank und streife meine schwarzen Stiefel darüber. Ich gehe langsam aber mit festem Schritt auf das Schott zu, als ich einen kurzen Blick in den Spiegel werfe und fast einen Schock bekomme. Meine Haare, denke ich bei mir, ich sehe aus wie ein Affe. Ich überlege ob ich sie gleich stutzen soll, oder ob ich das auf später verschiebe.

Ich entscheide mich dafür sie erstmal

nur zu kämmen und später zu stutzen, denn ich hätte noch genug Zeit in der ich was zu tun brauche.

So gehe ich mit frisch gekämmten Haaren aus meinem Quartier und trete auf den Gang.

Es kommen mir einige Techniker entgegen, doch trotz der Lethargie an Bord der Asgard, gehen diese mir immer noch respektvoll aus dem Weg.

Ich grüße wie immer mit einem leichten Salut und schreite dann weiter, mit festem Schritt, in Richtung Brücke der Asgard. Es wurde Zeit meinen Plan in die Tat um zu setzen.

Unterwegs begegne ich, wie sollte es auch anders sein, Roc Naar.

„Guten Morgen Corpsonal. Gut geschlafen“?

Ich schaue ihn verdutzt an und muss lächeln.

„Nein ich habe den Custer Schlachtplan entworfen“.

Sein Blick den er mir entgegen wirft ist ein Bild für die Götter und ich muss mir das lachen extrem verkneifen.

„Clustier“?

„Custer das war ein General in einem Erdenkrieg vor vielen Jahrzehnten“.

Roc Naar nickt kurz und schaut dann aber immer noch ungläubig, doch trotzdem schließt er sich meinem weg an und folgt mir auf die Brücke.

Mit einem letzten festen Schritt komme ich auf der Brücke an, der feste Schritt hallt quer durch den kleinen Raum und einer der Funker fällt aus seinem Sitz und klatscht mit eine lauten grollen auf dem Brückenboden auf.

Ich muss mir wieder ein lachen verkneifen im Gegensatz zu Roc Naar der sich köstlich über diese Szene amüsiert.

Ich schüttele leicht den Kopf und meine grauen Augen heften sich auf Sarstatt, der mich recht gelangweilt anschaut.

„Freki was kann ich für dich heute tun“?

Ich stelle mich gerade hin und salutiere, „Hiermit eröffne ich die Sissel Jagt Saison. Kurs auf dem Abstrahlungsort der Botschaft einrichten“. Bevor auch nur einer etwas sagen kann, habe ich auf meinen Hacken kehrt gemacht und habe die Brücke wieder verlassen.

Kaum vor der Brücke angekommen locker ich die steife Haltung etwas und muss grinsen. Mit blitzschnellen Bewegungen bin ich in meinem Quartier und rüste mich aus.

Zu meiner Pilotenausrüstung nehme ich meine Dienstwaffe mit und hole eine MP8A9 aus dem Schrank.

Ich stecke mir die 4 Ersatzmagazine für die MP in die Taschen meiner neuen Tacticalweste und nehme noch ein paar Pistolenmagazine hervor.

Die verchromte Waffe glänzt in dem diffusen Licht meines Quartiers. Ich hatte die Waffe schon seit Monaten nicht mehr in der Hand, doch dieses mal wollte ich selber nicht nur die Schlacht im All schlagen, sondern runter auf die Planeten.

Nachdem die Weste nun ausgerüstet ist, werfe ich sie über meine Schultern und mache die schnallen vor meinem Bauch zu.

Mit zwei leisen Klicks sitzt die Weste perfekt. Ich ziehe da etwas und dann dort, bis ich mir sicher bin, dass die Weste mich beim fliegen nicht stören wird.

Ich greife zum grünen Knopf des Interkoms an meiner Wand und erreiche damit sofort die Brücke.

„Freki hier, wie lange dauert es bis wir da sind“?

Es dauert einige Sekunden, die mir selber wie Stunden vorkommen, bis mir eine vollkommen unbekannte Stimme, liegt wahrscheinlich am Interkom, erklärt, dass wir ca. 135 Minuten bis zum Abstrahlungsort brauchen.

So habe ich genug Zeit und mein

nächster Weg führt mich auf Deck M Quartier 5. Ich trete mit meinem Stiefel leicht gegen die Tür und warte das eine mir bekannte Stimme ertönt und tatsächlich kurz nach meinen Tritten, ertönt ein gequältes „Herein“.

Ich reiße die Tür auf und stehe in dem Quartier, als mir ein Geruch aus Knoblauch und Quark entgegen schlägt, als Patrick mich anschreit.

„Was fällt Ihnen ein gegen meine Tür zu treten und dann hier herein zu stürmen“?

Erst jetzt schaut er mich an und nimmt endlich den Blick von meinen Stiefeln, doch er ist kreidebleich und bekommt nur noch ein gestammeltes Sorry heraus.

Ich muss mir das lachen extrem verkneifen und schaffe es durch meine Ausbildung recht gut ihn nicht bemerken zu lassen, dass ich diese Szene trotz der schwierigen Lage recht amüsan finde.

„Schon Okay“, eine kurze Pause, bevor ich dann in leiserem Tonfall weiter spreche, „Wir haben ein Problem und zwar ein Sissel Problem“.

Patrick schaut mich an, als wenn ich ihm gerade ins Gesicht geschlagen hätte, denn er versteht nicht wirklich wovon ich rede und schaut wie ein Auto.

Meine blonden Haare wirbeln herum als

ich kurz den Kopf schüttel, bevor ich weiter rede.

„Es gibt da so ne neue Rasse, vielleicht sind sie dir schon begegnet, wenn nicht net so schlimm, denn du wirst ihnen früher begegnen als die lieb ist. Es sind Schlangenwesen und diese haben gerade beschlossen, dass sie unser Sonnensystem zur Ausbreitung ihrer Rasse benötigen. Und du kannst dir ja wohl denken, was das bedeutet“. Er nickt mir gelassen zu und seufzt. „Ich tippe mal das gleich wie immer, stationieren und den Feinden zeigen wem das Sonnensystem gehört, langsam wird dieses Spiel langweilig, aber mal schauen vielleicht sind diese Gegner es mal Wert mich auszurüsten“.

Immer das gleiche mit Patrick, eigentlich weiss er, dass unsere Gegner es immer Wert sind sich auszurüsten, aber trotzdem immer diese Sprüche, doch wenn es hilft soll er sie kloppen.

Er sieht mich ungläubig an und fixiert meine Ausrüstung.

„Willst du mit uns kämpfen“?

*Fortsetzung folgt*

*@Loki*

